

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



TIP TOP CLAP



6-99 ans



2-5 joueurs



32 cartes (4 x 8 bruits ou mimes)



But du jeu : mémoriser les bruits et les mimes dans le bon ordre.



Préparation du jeu : le paquet de 32 cartes est placé, faces cachées, au centre de la table.

Règle du jeu : Le plus jeune joueur commence et retourne une carte qu'il place face visible à côté du paquet. Il réalise le bruit ou le mime indiqué sur la carte. Le joueur suivant retourne à son tour une carte qu'il place face visible au dessus de la première carte retournée. Il réalise le bruit ou mime du premier joueur puis celui de la carte qu'il vient de retourner. Le joueur suivant retourne à son tour une carte et réalise les bruits ou les mimes des joueurs précédents – dans le bon ordre – avant de réaliser celui de la carte qu'il vient de retourner. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe.

Quand un joueur s'est trompé, il prend une carte retournée comme carte de pénalité. Toutes les autres cartes sont mises de côté.

Puis, c'est au perdant de ce tour de retourner une nouvelle carte et de réaliser le premier bruit ou mime de la nouvelle série. Lorsque le paquet est épuisé, on mélange les cartes afin de former une nouvelle pioche.

P.S. : il est impossible de regarder une nouvelle fois les cartes retournées.

Fin de la partie : En début de partie, les joueurs décident d'une durée de jeu. Le gagnant est le joueur qui possède le moins de cartes de pénalité. (il peut y avoir plusieurs gagnants).



1



2



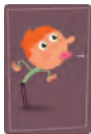
3



4



5



6



7



8

- 1-Frapper dans ses mains
- 2-Siffler comme un oiseau
- 3-Faire un clin d'œil
- 4-Mimer le bruit d'un pet
- 5-Taper la table avec la main
- 6-Tirer la langue
- 7-Miauler
- 8-Taper le sol avec ses pieds